

AP 371  
#3 Priority  
Paper  
3/19/99

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

ATT'Y. DKT. : RM.HPK )  
APPLICANT : Yasuyuki Sekine )  
SERIAL NO. : 09/208,696 )  
FILED : December 10, 1998 )  
FOR : Gaming Machine )

Commissioner of Patents  
and Trademarks  
Washington, D.C. 20231

CERTIFICATE OF MAILING

The undersigned hereby certifies that this correspondence is being deposited with the United States Postal Service as first class, postage prepaid mail on the date indicated hereinbelow and is addressed to the Commissioner of Patents and Trademarks, Washington, D.C. 20231 on February 22, 1998.

Benita J. Rohm, Reg. No. 28,664

Claim of Priority Under 35 U.S.C. 119

SIR:

Applicant hereby claims priority under 35 U.S.C. 119 on the basis of Japanese Application No. 9-340193 filed on December 10, 1997. A certified copy of Japanese Application No. 9-340193, as filed, is annexed hereto in order to perfect the claim.

Respectfully submitted,

Benita J. Rohm  
Reg. No. 28,664  
Rohm & Monsanto, P.L.C.  
660 Woodward Ave., Suite 1525  
Detroit, MI 48226  
(313) 965-1976

Dated: February 22, 1999

T-CC119.HPK



日本国特許庁  
PATENT OFFICE  
JAPANESE GOVERNMENT



別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日  
Date of Application: 1997年12月10日

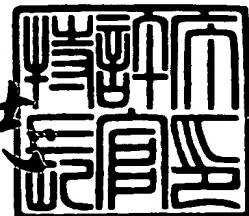
出願番号  
Application Number: 平成9年特許願第340193号

出願人  
Applicant(s): ユニバーサルテクノス株式会社

1998年11月 6日

特許庁長官  
Commissioner,  
Patent Office

佐山 建志



出証番号 出証特平10-3090284

【書類名】 特許願  
【整理番号】 PHH97-90UN  
【提出日】 平成 9年12月10日  
【あて先】 特許庁長官殿  
【国際特許分類】 A63F 7/02  
A63F 9/00  
【発明の名称】 遊技用表示装置及び遊技機  
【請求項の数】 7  
【発明者】  
【住所又は居所】 東京都江東区有明 3-1-25  
【氏名】 関根 康行  
【特許出願人】  
【識別番号】 593075142  
【氏名又は名称】 ユニバーサル販売株式会社  
【代表者】 岡田 和生  
【代理人】  
【識別番号】 100081477  
【弁理士】  
【氏名又は名称】 堀 進  
【連絡先】 03-5296-7448  
【選任した代理人】  
【識別番号】 100079522  
【弁理士】  
【氏名又は名称】 堀 和子  
【手数料の表示】  
【予納台帳番号】 010906  
【納付金額】 21,000円  
【提出物件の目録】  
【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9305085

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技用表示装置及び遊技機

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技に必要な複数種類のシンボルを一定方向に移動表示する表示面を備え、該表示面上には前記シンボルのうち特定種類のシンボルが移動方向に連続して複数個現れるように構成されたことを特徴とする遊技用表示装置。

【請求項 2】

前記移動表示が停止した時に表示されるシンボルの組合せが前記特定種類のシンボルを含むとき、遊技状態が遊技者にとって有利にならないように構成されたことを特徴とする請求項 1 記載の遊技用表示装置。

【請求項 3】

前記移動表示が停止した時に表示されるシンボルの組合せが前記特定種類のシンボルを含むとき、遊技状態が遊技者にとって有利となるように構成されたことを特徴とする請求項 1 記載の遊技用表示装置。

【請求項 4】

前記特定種類のシンボルのうち、前記移動表示が停止した時に表示される特定のシンボル組合せを構成する第 1 のシンボルが第 1 列に、前記移動表示が停止した時に表示される別の特定のシンボル組合せを構成する第 2 のシンボルが第 2 列に、前記移動表示が停止した時に表示される更に別の特定のシンボル組合せを構成する第 3 のシンボルが第 3 列に、それぞれ複数個連続して現れるように配置されていることを特徴とする請求項 1 記載の遊技用表示装置。

【請求項 5】

前記特定種類のシンボルは、特定の態様により他と区別されるように構成されたことを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれか記載の遊技用表示装置。

【請求項 6】

前記表示面上に前記特定種類のシンボルが移動方向に連続して 3 個以上現れるように構成されたことを特徴とする請求項 1 乃至 5 のいずれか記載の遊技用表示装置。

**【請求項 7】**

遊技に必要な複数種類のシンボルを一定方向に移動表示する表示部を備え、該表示部には前記シンボルのうち特定種類のシンボルが移動方向に連続して複数個現れるように構成されたことを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【0001】****【発明の属する技術分野】**

本発明は、パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機に用いられる表示装置であって、表示部が各種図形、模様、文字等の図柄（シンボル）を表示する回転リールのような機械的表示装置、或いは液晶、C R T、プラズマディスプレイ、エレクトロルミネセンスのような電気的表示装置から成る遊技用表示装置、及びこの表示装置の原理を適用した遊技機（弾球遊技機やスロットマシンのほか、T Vゲーム機を含む）に関する。

**【0002】****【従来の技術】**

例えば、スロットマシンは、正面の表示窓内に複数の図柄を表わした回転リールを横方向に複数並列に配置することで機械的に構成した可変表示装置、或いはリール上の図柄を画面に表示することで電気的に構成した可変表示装置を有する。そして、遊技者のスタート操作に応じて、C P Uを含む制御装置が可変表示装置を駆動して各リール上の図柄を移動表示させ、一定時間後自動的に或いは遊技者の停止操作により、図柄の移動表示を停止させた時、表示窓内に現れた各リール上の図柄が特定の組合せ（入賞図柄）になった場合に、コイン等の遊技媒体を払い出すことで遊技者に利益を付与するものである。現在主流の機種においては、回転しているリールが停止した時に入賞図柄が表示部の有効ライン上に揃うのは、内部処理で入賞に当たった場合（具体的には、マイコンでの乱数抽出による抽選で当選した時）である。これは、遊技者の停止操作（タイミング）だけで停止時の図柄を決定すると、遊技者の熟練度によって遊技の結果（勝敗）が決まってしまい、遊技者の技量のみが強調されて遊技の健全さが損なわれると共に、遊技店にとっても遊技機からのコイン払出手率等の管理が困難になるという問題を解

決するためである。

#### 【0003】

従って、遊技者が停止操作できるタイプの遊技機（例えば、停止ボタンを備えたスロットマシン）でも、内部処理で入賞に当選しなければ、遊技者がどのように停止操作をしても、入賞図柄を有効ライン上に揃えることはできない。すなわち、遊技者の技量が遊技の結果に現れにくい遊技機となっている。その反面、上記の遊技機では、遊技者の熟練度が高くなったとしても、その技量が遊技結果に反映することができず、遊技の魅力がそがれてしまうという問題がある。

#### 【0004】

そこで、一定の条件下で遊技者の停止操作に応じた遊技結果が得られるようにした遊技機が開発された。その一例が、特公平5-74391号公報に開示されている。これは、例えば、上記のようなスロットマシンにおいて、遊技中特定の条件が達成された時には、予め定めたゲーム回数分、複数のリールの一部又は全部について乱数抽選による停止制御を中止するようにしたものであり、この中止期間（これを「チャレンジタイム」と称し、以下「CT」と略記する）中は、遊技者の停止操作（「目押し操作」という）のタイミングでリール停止時の表示様（シンボルの組合せ）が決定されるので、遊技結果に遊技者の技量が反映することができるようになった（以下、CT期間中の遊技を「CT遊技」と称する）。より詳細には、CTとは、乱数抽選などの判定の有無を問わず、遊技者の停止操作に応じて可変表示の停止時に役物シンボルを揃えることができる期間である。また、CT期間中は、遊技者が獲得し易い小さい入賞についての判定は行わず、遊技者が獲得し難い大きな入賞についての判定を行う方式もある。このCTは、所定の発生条件が成立した時に始まり、所定の解除条件が成立した時に終了する。

#### 【0005】

##### 【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上記のような遊技機において、リールが回転すると、移動表示される複数のシンボルが干渉し合って見えるため、遊技者（特に初心者）にとってはシンボルの判別が難しい。そして、CTを採用した遊技機においては、CT

期間中の停止操作（目押し操作）のタイミングがうまく計ることができず、何も得ることなくCT遊技を終了してしまう。すなわち、CT期間中の目押し操作をするには、ある程度以上の技術と慣れが要求されるので、初心者は熟練者ほどCTの利益を享受できない。

#### 【0006】

本発明の目的は、初心者でも目押し操作がし易くなるようにすると共に、熟練者にとっても遊技を充分に楽しむことができる表示装置と、これを採用した遊技機を提供することである。

#### 【0007】

##### 【課題を解決するための手段】

本発明の第1の態様は、遊技に必要な複数種類のシンボルを一定方向に移動表示する表示面を備え、該表示面上には前記シンボルのうち特定種類のシンボルが移動方向に連続して複数個現れるように構成されたことを特徴とする遊技用表示装置が提供される。

#### 【0008】

第2の態様は、前記移動表示が停止した時に表示されるシンボル組合せが前記特定種類のシンボルを含むとき、遊技状態が遊技者にとって有利にならないよう構成される。

#### 【0009】

第3の態様は、前記移動表示が停止した時に表示されるシンボルの組合せが前記特定種類のシンボルを含むとき、遊技状態が遊技者にとって有利になるよう構成される。

#### 【0010】

第4の態様は、前記特定種類のシンボルのうち、前記移動表示が停止した時に表示される特定のシンボル組合せを構成する第1のシンボルが第1列に、前記移動表示が停止した時に表示される別の特定のシンボル組合せを構成する第2のシンボルが第2列に、前記移動表示が停止した時に表示される更に別の特定のシンボル組合せを構成する第3のシンボルが第3列に、それぞれ複数個連続して現れるように構成される。

【0011】

第5の態様は、前記特定種類のシンボルが特定の態様、例えば特定の色や特定の大きさ、中心線からの特定の変位等で他と区別されるように構成される。

【0012】

第6の態様は、前記表示面上に前記特定種類のシンボルが移動方向に連続して3個以上現れるように構成される。

【0013】

本発明の別の態様として、遊技に必要な複数種類のシンボルを一定方向に移動表示する表示部を備え、該表示部には前記シンボルのうち特定種類のシンボルが移動方向に連続して複数個現れるように構成されたことを特徴とする遊技機が提供される。

【0014】

【作用及び効果】

本発明の第1の態様によれば、遊技に必要な複数種類のシンボルを一定方向に移動表示する表示面において、複数種類のシンボルの移動表示中に各々のシンボルが相互に干渉することにより個々のシンボルを認識することが容易でない場合でも、特定種類のシンボルが移動方向に連続して複数個現れるので、遊技者は特定種類のシンボルを、他のシンボルと干渉することなく認識することができる。例えば、CTを採用したスロットマシンにおいては、遊技者はCT期間中、比較的容易に目押し操作をすることができる。

【0015】

第2の態様によれば、移動表示が停止した時に表示される特定種類のシンボルが遊技者にとって有利でないシンボル組合せを構成するので、遊技者は、特定種類のシンボルを、移動表示が停止した時に揃って欲しくないシンボルとして、他のシンボルと区別し、目押し操作により容易にはずすことができる。

【0016】

第3の態様によれば、移動表示が停止した時に表示される特定種類のシンボルが遊技者にとって有利な（例えば「大当たり」、「中当たり」又は「小当たり」を表す）シンボル組合せを構成するので、遊技者は、特定種類のシンボルを、移動表示

が停止した時にそのシンボル組合せになるように目押し操作で比較的容易に停止表示させることができる。

#### 【0017】

第4の態様によれば、第1列、第2列及び第3列でそれぞれ特定のシンボル組合せを構成する特定種類のシンボルが移動方向に連続して複数個配置されているので、遊技者は、各列で特定種類のシンボルを他のシンボルと干渉することなく認識することができる。

#### 【0018】

例えば、スロットマシンの表示部において、第1列の所定位置に第1のシンボルを停止表示させた場合、遊技者は、第2列及び第3列において、第1のシンボルとは別のシンボルである第2のシンボル及び第3のシンボルを外すように目押し操作をすることにより、第1のシンボル組合せによる入賞を比較的容易に出すことができる。また、第2列に第2のシンボルを停止表示させた場合、遊技者は、第1列及び第3列において、第2のシンボルとは別のシンボルである第1のシンボル及び第3のシンボルを外すように目押し操作をすることにより、第2のシンボル組合せによる入賞を比較的容易に出すことができる。更に、第3列に第3のシンボルを停止表示させた場合、遊技者は、第1列及び第2列において、第3のシンボルとは別のシンボルである第1のシンボル及び第2のシンボルを外すように目押し操作をすることにより、第3のシンボル組合せによる入賞を比較的容易に出すことができる。但し、これらの場合において、例えば第3列の第3シンボルが入賞に寄与しないシンボルであるならば、第3列を最後に停止させる手順を踏むことにより第1及び第2のシンボルを揃え易くすることも可能である。

#### 【0019】

第5の態様によれば、たとえ特定種類のシンボルが移動方向に連続して複数個現れるとしても、特定種類のシンボルと他のシンボルとが、例えば同色又は類似色で表示されていれば、各シンボルの有する色が相互に干渉し、特定種類のシンボルを認識することが困難になるが、ここでは、特定種類のシンボルが特定の色等によって他と区別されているので、移動表示中でも、他のシンボルの色等と相互に干渉することなく特定種類のシンボルを認識することができる。特定の色に

限らず、他と比べてシンボルの大きさを小さく又は大きくした特定の大きさのもの、総じて中心に並ぶ他のシンボルに比べて左又は右に変位させたもの等でも同様に、特定種類のシンボルを一層容易に認識することができる。

#### 【0020】

第6の態様によれば、特定種類のシンボルが移動方向に連續して3個以上現れるように構成しているので、例えばスロットマシンにおいては、通常、シンボルの移動表示を停止させると、表示面には移動方向に3個のシンボルが停止表示されることから、停止表示される特定種類のシンボルの組合せを「当り」とするために有用である。

#### 【0021】

更に、本発明によれば、従来の遊技機に設けられている液晶表示器やその制御装置を用いて上記と同様の表示ができる遊技機が提供される。

#### 【0022】

##### 【発明の実施の形態】

以下、スロットマシンやパチンコ遊技機等の表示部を構成する回転リールの周囲に装着されるシート（リールシート）に本発明を適用した場合について説明する。

#### 【0023】

図1は、3つの回転リールの外周面に各々装着される3つのリールシートを示す。各リールシート100L, 100C, 100Rには、それぞれ複数種類のシンボルが描かれており、各シンボルは一定間隔で配置されている。ここで、各リールシート100L, 100C, 100R上には、特定種類のシンボルが、一定方向（この場合、矢印で示すリールの回転方向）に複数個（図1では3個）連續して配置されている。図1に破線の囲みで示すように、第1リールシート100Lでは3つの「ベル」シンボル101、第2リールシート100Cでは3つの「プラム」シンボル102、第3リールシート100Rでは3つの「チェリー」シンボル103が、それぞれ連續配置されている。従って、リールが回転しているとき、これら特定種類のシンボルは、表示部内に連續して移動表示されるので、遊技者は、他のシンボルと容易に区別して視認することができる。

## 【0024】

この実施例では、各シンボルにそれぞれ異なる色（「ベル」シンボル101は黄色、「プラム」シンボル102は青色、「チェリー」シンボル103は赤色）を付している。これは、特定種類のシンボルを形で区別できたとしても、他のシンボルの中に同一又は類似の色のシンボルがあれば、それらの色が相互に干渉してしまう場合があるからである。そこで、同一・同色のシンボルを連續配置することにより、リールの回転による他のシンボルとの干渉はなくなり、遊技者は、表示される色からも容易に特定種類のシンボルを認識することができる。

## 【0025】

図2は、本発明による遊技機の一実施例であるスロットマシンの外観を示す斜視図である。このスロットマシンは、遊技媒体としてコイン、メダル或はトークン等を用いて遊技する遊技機であるが、以下はメダルを用いるものとして説明する。

## 【0026】

スロットマシン1の全体を形成しているキャビネット2の正面には、略垂直面として形成された横長矩形の表示窓3が設けられ、表示窓3には水平に3本、斜めに2本の入賞ライン5を結ぶ数字表示（上から順に3, 2, 1, 2, 3）が表示窓3の左右に設けられている。これらの入賞ラインは、後述の“1-BET”スイッチ9、“2-BET”スイッチ10、“最大BET”スイッチ11を操作することにより、それぞれ1本、3本、5本が有効化される。

## 【0027】

キャビネット2の内部には、3つの回転リール4L, 4C, 4Rが横並びに配列され、各回転リールの外周面には、図1に示したシンボルが描かれた各リールシート100L, 100C, 100Rが取り付けられており、それらの回転によってシンボルが順次表示窓3内に表示される。これらの回転リールにより、可変表示装置が構成されている。

## 【0028】

キャビネット2の正面中央の左側には、遊技者の操作により上記リールを回転させるためのスタートレバー12が、所定の角度範囲で回動自在に取り付けられ

ている。

#### 【0029】

表示窓3の下方右側には、大量のメダルを一度に挿入できるバケット型メダル投入口7が設けられ、その左横側に、メダルをクレジット部（図示せず）へ自動補充するための切替スイッチ8が設けられている。

#### 【0030】

スタートレバー12の上方には、1回の押しボタン操作により、クレジットされているメダルのうち1枚だけをゲームに賭けるための1-BETスイッチ9と、2枚をゲームに賭けるための2-BETスイッチ10と、1回のゲームに賭けることが可能な最大枚数のメダルを賭けるための最大BETスイッチ11とが設けられ、これらのBETスイッチを操作することで、前述のように所定の入賞ライン5が有効化される。

#### 【0031】

スタートレバー12の右側には、表示窓3内でシンボルを移動表示する3列のリールをそれぞれ停止するために、遊技者が操作する3個のストップボタン6L, 6C, 6Rが各リールに対応して設けられている。

#### 【0032】

スタートレバー12の左側には、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット／払い出しを押しボタン操作で切替えるC/Pスイッチ16が設けられている。この切替えにより、正面下部のメダル払出口14からメダルが払い出され、払い出されたメダルはメダル受け部15に溜められる。

#### 【0033】

図3～図6は、それぞれ図2における表示窓3内の表示状態の例を示す。ここで、5A, 5B, 5C, 5D, 5Eは入賞ライン（5本）である。

#### 【0034】

まず、図3は、遊技者がストップボタンを、第1ストップボタン6L→第2ストップボタン6C→第3ストップボタン6Rの順番で押し操作する場合の表示例であり、第1ストップボタン6Lの押し操作で第1リール4Lが停止し、第2リール4C及び第3リール4Rは移動表示している状態を示す。この例では、第1

リール4 Lの上段位置に「プラム」シンボル102が停止しており、次の第2リール4 Cでは、前述のように「プラム」シンボル102が3個連続配置されて目押し操作が容易であるから、遊技者は、後述のように3個の「プラム」シンボル102の組合せから成る入賞態様202(図8)により「当り」となる可能性があることを、この時点で認識できる。

## 【0035】

この場合、第2リール4 Cの停止により表示窓内の上段及び中段に「プラム」シンボル102が位置したならば、図4に示すように、2本の入賞ライン5 A, 5 B上に「プラム」シンボル102が2個並ぶので、第3リール4 Rの停止時にその上段又は下段に「プラム」シンボル102が位置すると、入賞ライン5 A又は5 B上で図8(配当表)に示す入賞態様202が形成され、「当り」となる。従って、図4のシンボル表示は、2本の入賞ライン上で当りを期待できる状態(「ダブルテンパイ」と称される)である。

## 【0036】

そこで、遊技者は、移動表示中の第3リール4 Rに対しては、上段又は下段に「プラム」シンボル102が停止するように目押し操作をすることになる。一方、各リールの目押し操作で表示窓内に引き込む(停止表示させる)ことができる範囲は、適宜のシンボル数(例えば4個)に設定されているので、図4の第3リール4 Rでは、上段から上方に向かってその個数を加えたシンボルまで、目押し操作で表示窓内に引き込むことができる。例えば、目押し操作のタイミングは、下段のシンボルから $3 + 4 = 7$ 個まで許容される。従って、多少目押しのタイミングがずれたとしても入賞が可能となる。つまり、目押し操作のタイミングの許容範囲が拡大されることになる。

## 【0037】

次に、図5は、遊技者が第1ストップボタン6 L→第3ストップボタン6 R→第2ストップボタン6 Cの順番で押し操作する場合の表示例であり、この場合、第2リール4 Cには図1の第3リールシート100R、第3リール4 Rには第2リールシート100Cを用いている。

## 【0038】

図5の表示例は、第1ストップボタン6Lの操作後、第3ストップボタン6Rの押し操作により、第1リール4Lと第3リール4Rが停止した状態を示す。ここでは、第1リール4Lは図4の例と同様に、上段に「プラム」シンボル102を停止表示する一方、第3リール4Rの全段に、前述の3つ連続した「プラム」シンボル102が停止している。このときも、2本の入賞ライン5A, 5B上に「プラム」シンボル102が2個並ぶので、第2リール4Cの停止時にその上段又は中段に「プラム」シンボル102が位置すると、入賞ライン5A又は5B上で図8（配当表）に示す入賞態様202が形成され、「当り」となる。従って、図5のシンボル表示も、2本の入賞ライン上で当りを期待できる「ダブルテンペイ」状態である。

#### 【0039】

そこで、遊技者は、移動表示中の第2リール4Cに対して「プラム」シンボル102が上段又は中段に停止表示するように目押し操作をすることになる。この目押し操作のタイミングは、中段のシンボルから $2+4=6$ 個まで許容される。従って、この場合も目押し操作のタイミングの許容範囲が拡大され、目押しのタイミングが多少ずれても入賞が可能となる。

#### 【0040】

次に、図6は、遊技者が第1ストップボタン6L→第2ストップボタン6C→第3ストップボタン6R（或いは、第2ストップボタン6C→第1ストップボタン6L→第3ストップボタン6R）の順番で押し操作する場合の表示例であり、第1ストップボタン6L及び第2ストップボタン6Cの押し操作で、それぞれ第1リール4L及び第2リール4Cが停止し、第3リール4Rは移動表示している状態を示す。

#### 【0041】

この例では、表示窓内の第1リール4Lの上、中、下段に、3個連続して配置された「ベル」シンボル101が停止し、第2リール4Cでは、中段に「ベル」シンボル101が停止したことから、第3リール4Rの停止時にその上段、中段又は下段に「ベル」シンボル101が位置すると、入賞ライン5A, 5C又は5E上で、図8（配当表）に示すように3個の「ベル」シンボル101の組合せか

ら成る入賞態様 201 が形成され、「当り」となる。従って、図 6 のシンボル表示は、3 本の入賞ライン上で当りを期待できる状態（「トリプルテンパイ」と称される）である。

#### 【0042】

そこで、遊技者は、「ベル」シンボル 101 が第 3 リール 4 R のいずれかの段に停止表示するように目押し操作をすることになる。この目押し操作のタイミングは、図 4 の場合と同様、下段のシンボルから  $3 + 4 = 7$  個まで許容される。従って、この場合も、目押しのタイミングが多少ずれたとしても入賞が可能となる。

#### 【0043】

以上のように、特定種類のシンボルを連続表示することにより、遊技者にとってシンボルの認識が容易になるだけでなく、例えば前記 C T 遊技を行う際には、遊技者が初心者であっても、目押し操作のタイミングの許容範囲が広いので、熟練者に劣らない利益を享受できる。

#### 【0044】

また、図 7 に示すように、全リール 4 L, 4 C, 4 R が回転中でシンボルを移動表示していても、図中の破線で示す各特定種類のシンボル 101, 102, 103 は連続表示されるから、遊技者にとって容易に認識することができる。ここで、第 3 リール 4 R の 3 個連続した「チェリー」シンボル 103 は、図 8 の配当表に示す入賞態様には関係しないので、上中下段に「チェリー」シンボル 103 が停止表示したとしても、遊技者にとって有利な状態とはならない。しかし、前述の図 4 又は図 6 のような状態になったとき、遊技者は、第 3 リール 4 R の停止表示によって当りとなるように目押し操作をする。ここで、「チェリー」シンボル 103 は、移動表示中でも他のシンボルと区別して認識できるので、遊技者は、停止表示してほしくない「チェリー」シンボル 103 をはずすように操作することができる。

#### 【0045】

更に、3 個連続して配置された「ベル」シンボル 101 及び「プラム」シンボル 102 によれば、入賞となるシンボル組合せを作り易いという直接的効果だけ

でなく、これらのシンボル 101, 102 が連続表示により認識し易いことを利用して、前記「チェリー」シンボル 103 と同様に「ベル」シンボル 101 及び「プラム」シンボル 102 についても、停止表示位置をはずすことにより、図 8 の配当表に示す他の入賞シンボル組合せ、すなわち、より利益の大きい「7」のゾロ目や「キャラクタ」シンボルのゾロ目等を出し易くなるという間接的効果もある。

#### 【0046】

図 8 は、上記のように入賞となるシンボル組合せの態様を示す配当表の一例であり、数字はメダルの配当枚数を示す。このような表は、スロットマシン 1 のキャビネット 2 上の見やすい場所に表示される。

#### 【0047】

以上の例は、本発明の表示装置を、回転リールで構成した表示部を有するスロットマシンやパチンコ遊技機に用いた場合であるが、本発明は他の遊技機、例えば電気的表示装置を備えたスロットマシンや映像装置を備えた T V ゲーム機にも同様に適用できる。

#### 【図面の簡単な説明】

##### 【図 1】

本発明の実施例のリールシートを示す図。

##### 【図 2】

本発明の実施例のスロットマシンの外観を示す正面斜視図。

##### 【図 3】

実施例の表示部において第 1 リールが停止表示し、第 2, 第 3 リールが移動表示中の状態を示す図。

##### 【図 4】

実施例の表示部において第 1, 第 2 リールが停止し、第 3 リールが移動表示中で特定の「プラム」シンボルについてリーチ状態となっている状態を示す図。

##### 【図 5】

実施例の表示部において第 1, 第 3 リールが停止し、第 2 リールが移動表示中で特定の「プラム」シンボルについてリーチ状態となっている状態を示す図。

【図6】

実施例の表示部において第1，第2リールが停止し、第3リールが移動表示中で特定の「ベル」シンボルについてリーチ状態となっている状態を示す図。

【図7】

全リールが移動表示中の状態を示す図。

【図8】

入賞態様のシンボル組合せを示す配当表の例を示す図。

【符号の説明】

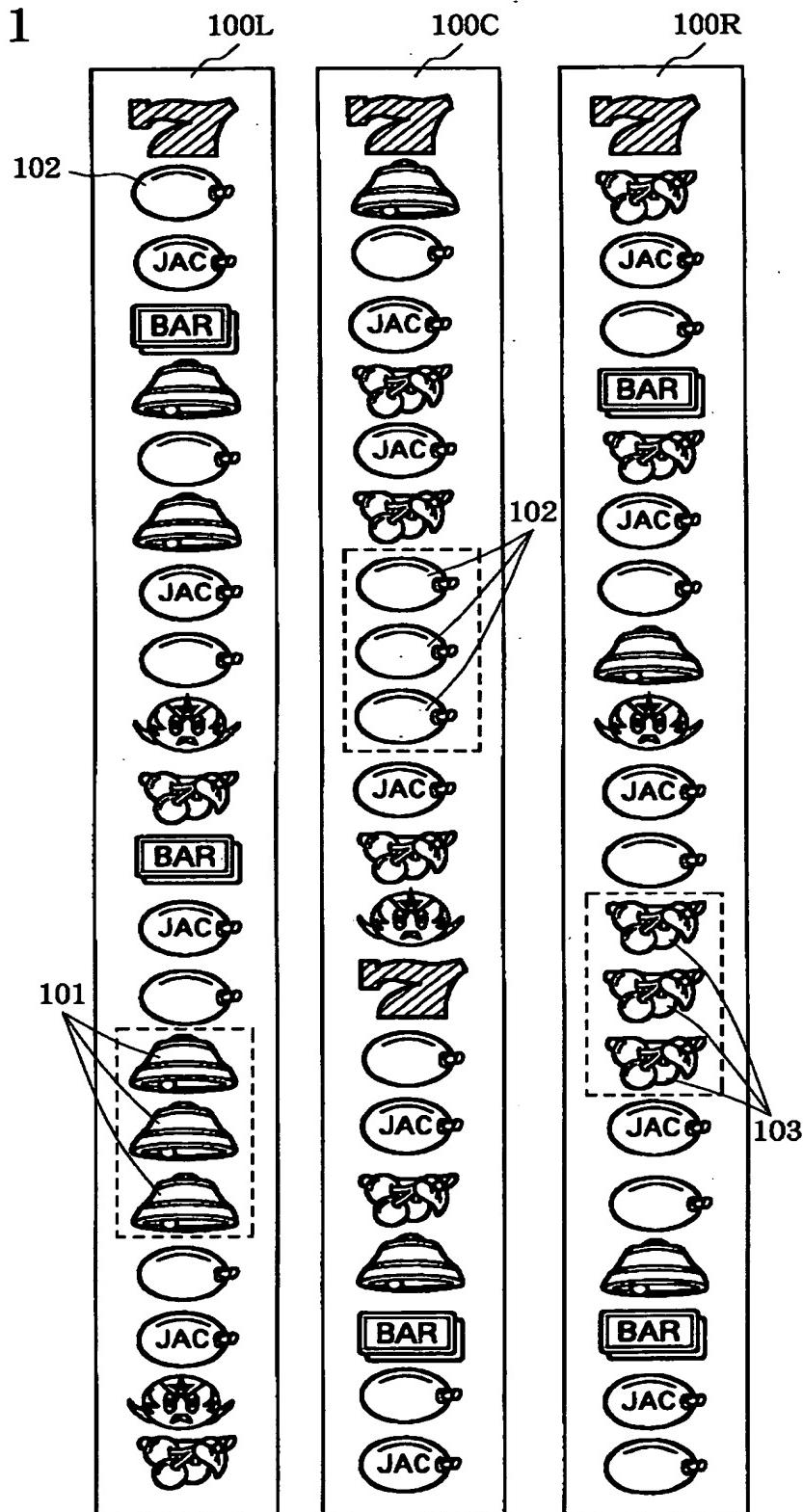
100L, 100C, 100R…リールシート、101…「ベル」シンボル、  
102…「プラム」シンボル、103…「チェリー」シンボル、1…スロットマシン、  
2…キャビネット、3…表示窓、4L, 4C, 4R…リール、5…入賞ライン、  
6L, 6C, 6R…ストップボタン、7…メダル投入口、8…切替スイッチ、  
9…1-BETスイッチ、10…2-BETスイッチ、11…最大BETスイッチ、  
12…スタートレバー、13…C/Pスイッチ、14…メダル払出口、  
15…メダル受け部、201, 202…入賞態様のシンボル組合せ。

【書類名】

図面

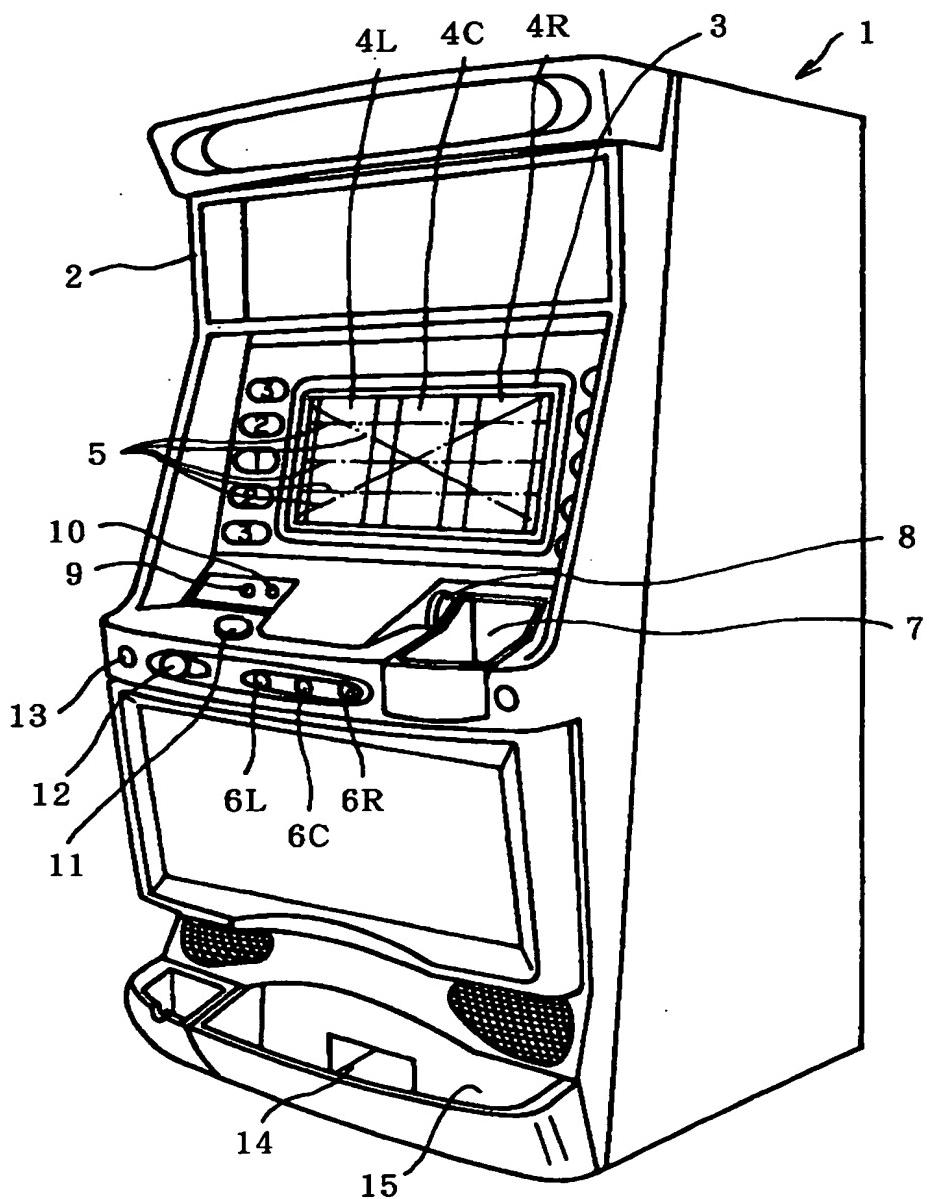
【図1】

FIG. 1



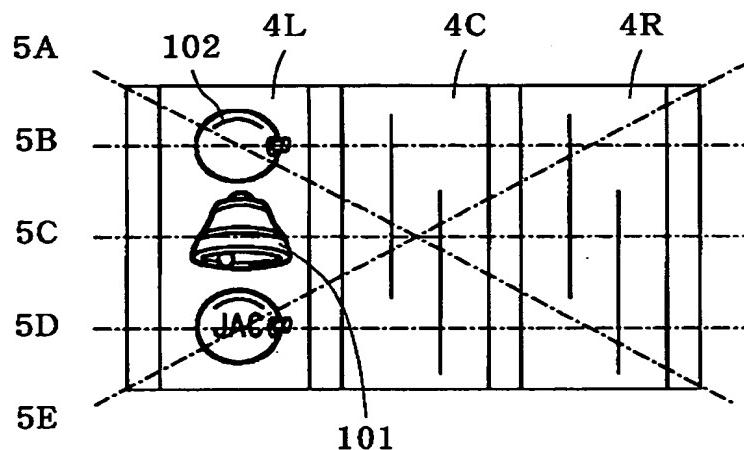
【図2】

F I G . 2



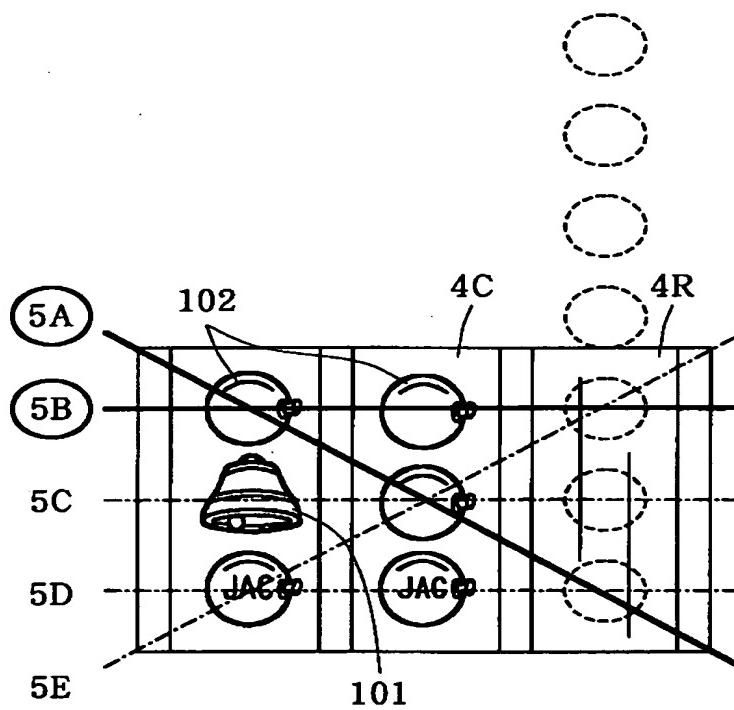
【図3】

F I G . 3



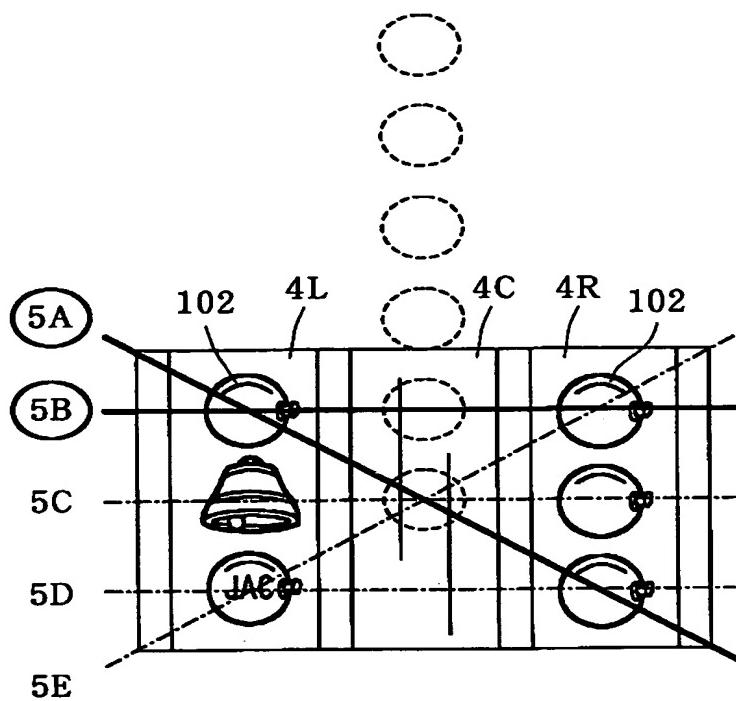
【図4】

F I G . 4



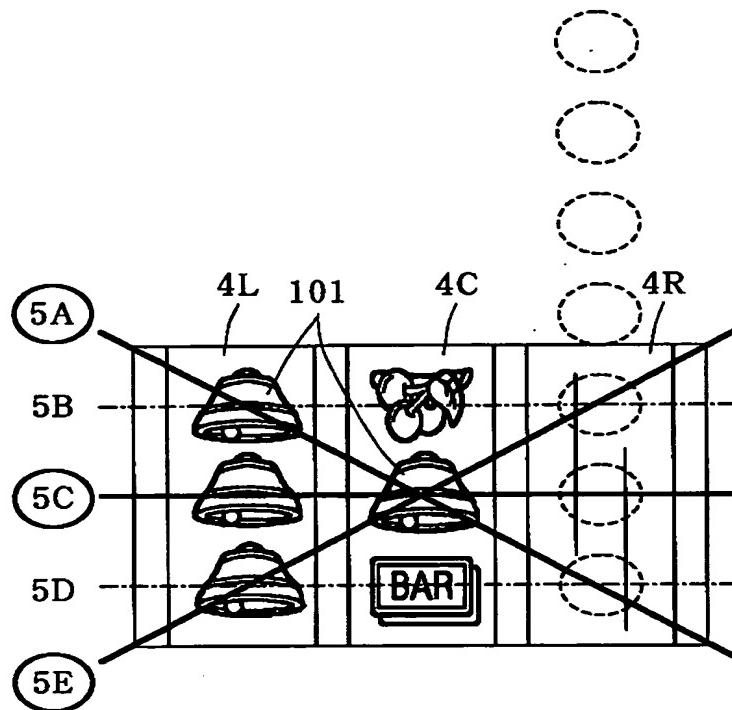
【図5】

FIG. 5



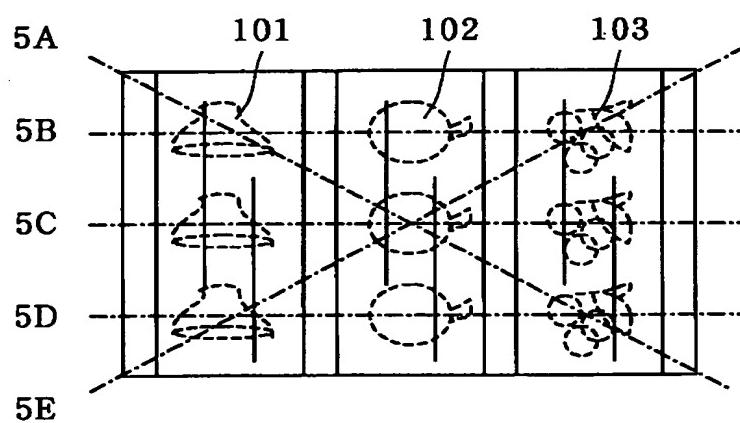
【図 6】

FIG. 6



【図 7】

FIG. 7



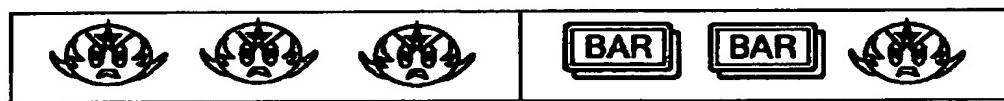
【図8】

## FIG. 8

15+BIG CHANCE &amp; CHALLENGE TIME



15+BIG CHANCE



15+BONUS GAME

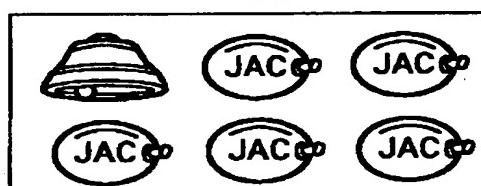


15

101

201

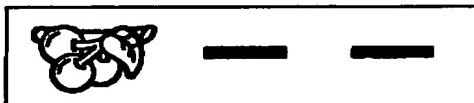
15



通常GAME中 8/BIG CHANCE中 10

2

102



REPLAY



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 初心者でも目押し操作がし易くなるようにすると共に、熟練者にとつても遊技を充分に楽しむことができる表示装置と、これを採用した遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技に必要な複数種類のシンボルを一定方向に移動表示する表示面を備えた遊技用表示装置において、表示面上には特定種類のシンボル101, 102, 103が移動方向に連続して複数個現れるように構成した。

【選択図】 図1

【書類名】 職權訂正データ  
【訂正書類】 特許願

<認定情報・付加情報>

【特許出願人】

【識別番号】 593075142

【住所又は居所】 東京都港区高輪3-22-9

【氏名又は名称】 ユニバーサル販売株式会社

【代理人】

【識別番号】 100081477

【住所又は居所】 東京都千代田区神田須田町1丁目3番地 坂栄ビル

2階 堀国際特許事務所

堀 進

【選任した代理人】

【識別番号】 100079522

【住所又は居所】 東京都千代田区神田須田町1丁目3番地 坂栄ビル

2階 堀国際特許事務所

堀 和子

【書類名】 出願人名義変更届（一般承継）

【提出日】 平成10年 7月23日

【あて先】 特許庁長官殿

【事件の表示】

【出願番号】 平成 9年特許願第340193号

【承継人】

【住所又は居所】 東京都港区高輪3丁目22番9号

【氏名又は名称】 ユニバーサルテクノス株式会社

【代表者】 岡田 和生

【承継人代理人】

【識別番号】 100081477

【弁理士】

【氏名又は名称】 堀 進

【連絡先】 03-5296-7448

【承継人代理人】

【識別番号】 100079522

【弁理士】

【氏名又は名称】 堀 和子

【提出物件の目録】

【物件名】 閉鎖事項全部証明書 2

【包括委任状番号】 9305085

19813800410

## 閉鎖事項全部証明書



東京都港区高輪三丁目22番9号  
ユニバーサル販売株式会社

会社番号 030513

商 号	ユニバーサル販売株式会社	
本 店	<u>東京都中央区日本橋留町一丁目7番7号ユニバーサルビル</u> 東京都港区高輪三丁目22番9号	
	平成 5年 7月 1日移転	
公告をする方法	官報に掲載する	
会社成立の年月日	昭和48年6月26日	
目的	1. 遊戯機器の試験研究、企画、開発、製造・販売および輸出入 2. 遊技機器の試験研究、企画、開発、製造・販売および輸出入 3. 音響機器の製造・販売および輸出入 4. ゲーム用装置の試験研究、企画、開発、製造・販売および経営 5. 家庭用及び産業用電子自動機械の試験研究、企画、開発及び製造・販売 6. 電子応用機器関連のソフトウェアの研究、企画、開発及び製造・販売 7. オーディオディスク、ビデオディスクの企画、開発及び製造・販売 8. 金属工作機械の製造および販売 9. 工作機械部品の加工・組立 10. 機械器具部品の加工・組立 11. 美器の製造・販売 12. 電化製品の製造・販売 13. 上記各号に関する古物品の販売 14. 商標権、著作権、および特許権等の許諾 15. 不動産の管理および賃貸 16. 日用品雑貨の販売および輸出入 17. オリジナルグッズの通信販売 18. 飲食店の経営 19. 上記各号に付帯する一切の事業	
額面株式1株の金額	金500円	
発行する株式の総数	65万9000株	
発行済株式の総数 並びに種類及び数	発行済株式の総数 16万4750株	
資本の額	金4億6050万円	
株式の譲渡制限に関する規定	当会社の株式を譲渡するには取締役会の承認を受けなければならない。	

整理番号 メ268640

\* 下線のあるものは抹消事項であることを示す。

1/3

東京都港区高輪三丁目22番9号  
ユニバーサル版元株式会社

会社番号 030513

役員に関する事項	取締役 岡田和生	平成 8年 6月28日就任
	取締役 岡田知裕	平成 8年 6月28日就任
	取締役 横塚ヒロ子	平成 8年 6月28日就任
	取締役 飯塚克己	平成 8年 6月28日就任
	取締役 後藤幸一	平成 8年 6月28日就任
	取締役 永谷慎一	平成 9年 6月27日就任
	取締役 秦博義	平成 9年 6月27日就任
	神奈川県鎌倉市腰越一丁目3番13号 代表取締役 岡田和生	平成 8年 6月28日就任
	東京都品川区東品川二丁目3番15-807号 代表取締役 岡田和生	平成10年 3月16日住所 移転 平成10年 3月18日登記
	監査役 横山定石	平成 9年 6月27日就任
監査役 潟上正陸	平成 9年 6月27日就任	
	監査役 江原均	平成 9年 6月27日就任
支店	1 東京都港区高輪三丁目22番9号	

東京都港区高輪三丁目22番9号  
ユニバーサル販売株式会社

会社番号 030513

登記記録に関する事項	平成元年法務省令第15号附則第3項の規定により 平成 9年 9月 4日移記
	平成10年4月1日東京都港区高輪三丁目22番9号ユニバーサルテクノス株式会社に合併し解散 平成10年 4月 1日登記 平成10年 4月 1日閉鎖

これは登記簿に記録されている閉鎖された事項の全部であることを証明した旨  
面である。

平成10年 7月 1日  
東京法務局港出張所  
登記官

寺 田 龍



整理番号 ヌ268640 \* 下線のあるものは抹消事項であることを示す。

3/3

4

## 閉鎖事項全部証明書

東京都港区高輪三丁目22番9号  
アルゼ株式会社

会社番号 030506

商 号	<u>ユニバーサルテクノス株式会社</u>	
	アルゼ株式会社	
		平成10年 4月 1日登記
本 店	<u>東京都港区高輪三丁目22番9号</u>	
公告をする方法	官報に掲載してする。	
会社成立の年月日	昭和54年12月10日	
目 的	<p>1. 遊戯機械の試験研究、企画、開発、製造及び販売      2. 遊戯機器の製造及び販売      3. 家庭用及び産業用電子自動機械の試験研究、企画、開発、製造及び販売      4. 遊戯機械の国内外市場調査並びに技術指導      5. 遊戯機械に関する商標権、特許権及び著作権等の許諾業務      6. 前各号に附帯する一切の業務</p> <p>1. コンピュータ・システムを利用した娯楽用・教育用      電子機器の製造、販売及び貿易      2. 遊戯機器及び遊戯機器の試験研究、企画、開発、      製造・販売及び輸出入      3. 遊戯機器及び遊戯機器の国内外市場調査並びに技術指導      4. ゲーム用機器の試験研究、企画、開発及び経営      5. 電子応用機器関連のソフトウェアの研究、企画、開発      及び製造・販売      6. 音声・映像の収録機器、設備の企画、開発、製造及び販売      7. 楽器及び音響機器の製造、販売及び輸出入      8. 家庭用及び産業用電子自動機械の試験研究、企画、開発、      製造及び販売      9. 全國工作機械の製造・販売      10. 工作機械の加工・組立      11. 機械器具部品の加工・組立      12. 上記各号に関する古物の販売      13. 特許権、商標権、著作権、著作隣接権、ノウハウ及びその他の工業所      有権、知的財産権の取得、利用の開発、使用許諾、譲渡及びこれらの仲介      14. オリジナルグッズの通信販売      15. 上記各号に付帯する一切の事業</p>	
	平成10年 4月 1日登記	
額面株式1株の金額	金50円	
一単位の株式の数	1000株	

整理番号 マ268642 \* 下線のあるものは該当事項であることを示す。

1/3

東京都港区高輪三丁目22番9号  
アルゼ株式会社

会社番号 030506

発行する株式の総数	<u>360万株</u>	
	659万株	平成10年 4月 1日登記
発行済株式の総数 並びに種類及び数	発行済株式の総数 <u>90万株</u>	
	発行済株式の総数 <u>164万7500株</u>	平成10年 4月 1日登記
資本の額	<u>金4500万円</u>	
	金4億6050万円	平成10年 4月 1日登記
株式の譲渡制限に関する規定	当会社の株式を譲渡するには取締役会の承認を受けなければならない。	
役員に関する事項	取締役 <u>岡田和生</u>	平成 8年 5月24日就任
	取締役 <u>岡田知裕</u>	平成 9年 3月26日就任
	取締役 <u>後藤幸一</u>	平成 9年 4月25日就任
	取締役 <u>横塚ヒロ子</u>	平成10年 4月 1日合併による就任
		平成10年 4月 1日登記
	取締役 <u>飯塚克己</u>	平成10年 4月 1日合併による就任
		平成10年 4月 1日登記
取締役 <u>桑博義</u>	平成10年 4月 1日合併による就任	
		平成10年 4月 1日登記

整理番号 マ268642 \* 下線のあるものは抹消事項であることを示す。

2/3

東京都港区高輪三丁目22番9号  
アルゼ株式会社

会社番号 030506

	<u>神奈川県鎌倉市腰越一丁目3番13号</u> <u>代表取締役 岡田和生</u>	平成 8年 5月24日就任
	<u>東京都品川区東品川二丁目3番15-807号</u> <u>代表取締役 岡田和生</u>	平成10年 3月16日住所 移転
		平成10年 3月18日登記
	<u>監査役 横塚ヒロ子</u>	平成 9年 3月26日就任
		平成10年 4月 1日辞任
		平成10年 4月 1日登記
	<u>監査役 横山定石</u>	平成10年 4月 1日合併 による就任
		平成10年 4月 1日登記
	<u>監査役 清上正隆</u>	平成10年 4月 1日合併 による就任
		平成10年 4月 1日登記
	<u>監査役 江原均</u>	平成10年 4月 1日合併 による就任
		平成10年 4月 1日登記
吸収合併	東京都港区高輪三丁目22番9号ユニバーサル販売株式会社を合併 平成10年 4月 1日登記	
登記記録に関する事項	平成元年法務省令第15号附則第3項の規定により 平成 9年 9月 4日移記	
	平成10年4月1日東京都江東区有明三丁目1番地25に本店移転 平成10年 4月22日登記 平成10年 4月22日閉鎖	

これは登記簿に記録されている開鎖された事項の全部であることを証明した書面である。

平成10年 7月 1日  
東京法務局港出張所  
登記官

寺田龍



整理番号 マ268642

\* 下線のあるものは抹消事項であることを示す。

3/3

【書類名】 職權訂正データ  
【訂正書類】 出願人名義変更届（一般承継）

## &lt;認定情報・付加情報&gt;

## 【承継人】

【識別番号】 598114343  
【住所又は居所】 東京都港区高輪3丁目22番9号  
【氏名又は名称】 ユニバーサルテクノス株式会社  
【承継人代理人】 申請人  
【識別番号】 100081477  
【住所又は居所】 東京都千代田区神田須田町1丁目3番地 坂栄ビル  
2階 堀国際特許事務所  
【氏名又は名称】 堀 進  
【承継人代理人】 申請人  
【識別番号】 100079522  
【住所又は居所】 東京都千代田区神田須田町1丁目3番地 坂栄ビル  
2階 堀国際特許事務所  
【氏名又は名称】 堀 和子  
【提出された物件の記事】  
【提出物件名】 閉鎖事項全部証明書 1

出願人履歴情報

識別番号 [593075142]

1. 変更年月日 1993年 4月16日  
[変更理由] 新規登録  
住 所 東京都港区高輪3-22-9  
氏 名 ユニバーサル販売株式会社
  
2. 変更年月日 1998年 4月 8日  
[変更理由] 名称変更  
住 所 東京都江東区有明3丁目1番地25  
氏 名 アルゼ株式会社
  
3. 変更年月日 1998年 7月10日  
[変更理由] 名称変更  
住 所 東京都港区高輪3丁目22番9号  
氏 名 ユニバーサル販売株式会社

出願人履歴情報

識別番号 [598114343]

1. 変更年月日 1998年 7月17日

[変更理由] 新規登録

住 所 東京都港区高輪3丁目22番9号  
氏 名 ユニバーサルテクノス株式会社